

CUBASE

VST

VSTプラグインエフェクト(旧)

5

PC
VERSION

Steinberg

本書の記載事項は、Steinberg Soft- und Hardware GmbH 社および株式会社スタインバーグ・ジャパンによって予告なしに変更されることがあり、同社は記載内容に対する責任を負いません。本書で取り扱われているソフトウェアは、ライセンス契約に基づいて供与されるもので、ソフトウェアの複製は、ライセンス契約の範囲内でのみ許可されます（バックアップ・コピー）。Steinberg Soft- und Hardware GmbH 社および株式会社スタインバーグ・ジャパンの書面による承諾がない限り、目的や形式の如何に関わらず、本書のいかなる部分も記録、複製、翻訳することは禁じられています。

本書に記載されている製品名および会社名は、全て各社の商標および登録商標です。

Original English Edition :
© Steinberg Soft- und Hardware GmbH, 2000.

Japanese Edition :
© Steinberg Japan Inc., 2000.
All rights reserved.

Chorus / Chorus 2

- コンピュータの機種によって、Chorusはクリックや歪み音が発生することがありました。Chorus 2ではこの問題を解決した仕様となっています。外観は以前のコーラスと同じですが、多少コンピュータに負担がかかります。

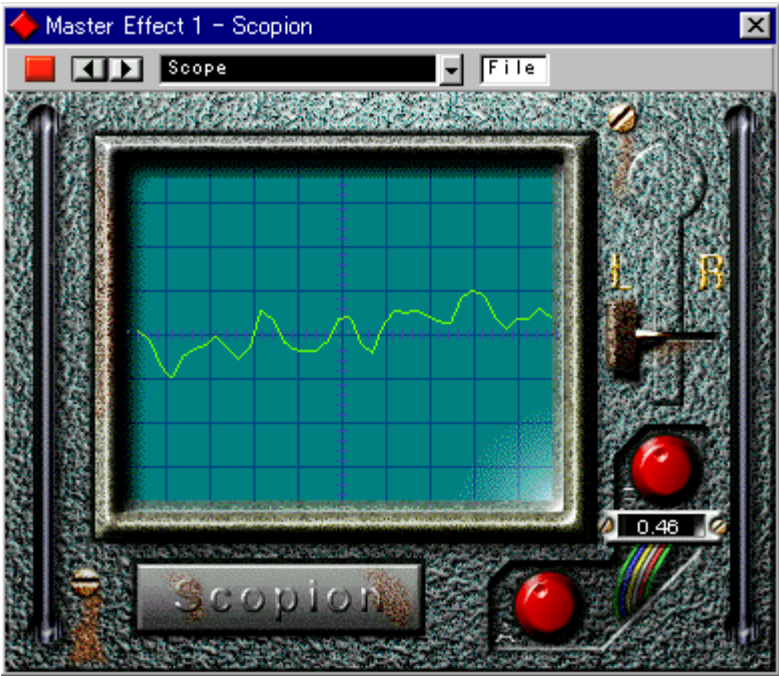
コーラスとフランジャー（Flanger：ディレイを応用したエフェクトの一つで、ジェット機の上昇下降音のような響きを作り出す）のエフェクトで、「深み」と「活気」をサウンドに加えます。このエフェクトの仕組みは次の通りです。元の信号をディレイ（遅延）し、ディレイの量はLFO（低周波発振器）経由で連続的に変化します。このディレイされた信号が、元の信号に戻されてミックスされます。

パラメーターウィンドウを開くには、エフェクトのウィンドウの"EDIT"ボタンを押します。

Chorus / Chorus 2のパラメーター

パラメーター	説明
Time	信号に適用されるディレイの基本的な量を設定します。値が大きくなればなるほど、サウンドはより豊かになります（ある程度まで）。フランジャータイプのエフェクトをかけたい場合には、より低い範囲の値を使用してください。
Width	信号のディレイの変化の量を設定します。値が大きければ大きいほど、それだけ劇的な効果が生み出されます。この値は、最大限の効果を発揮させるために、"Time" 設定とのバランスに注意しましょう。
Lfo Freq	LFO「スイープ（Sweep：発振器の発振周波数を連続的に変化させること）」の速度を設定します。この値が大きければ大きいほど、スイープはより速くなります。LFOは、人間の耳に聴こえる範囲より低い周波数の信号を発振する低周波発振器の略称です。
Feedback	エフェクトの入力に戻される出力信号の量を設定します。柔らかい広がりのあるコーラスエフェクトをかけたい場合には、この値を低く保ってください。フランジャータイプのエフェクトをかけたい場合には、この値を上げてください。
Glimmer	低い値は、より集中したサウンドを生み出します。高い値は、より生き生きしたサウンドとなります。
Out Lev	エフェクトのステレオ出力レベルを設定します。

Scopion



オンボードのオシロスコープで、左右のステレオ入力信号を分析して、リアルタイムに波形を表示します。このプラグインはマスターエフェクトとして使用します。パラメーターウィンドウを開くには、エフェクトのウィンドウの"EDIT" ボタンを押します。Scopionは、カスタムコントロールパネルを使用するので、グラフィカルなパラメーターウィンドウが表示されます。

Scopionのパラメーター

パラメーター	説 明
L/Rスイッチ	このスイッチをクリックすると左右のステレオ入力信号の表示を切り替えます。
タイムスケール	ノブ（L / R スwitchの真下）を使って波形を水平方向に拡大縮小します。
ゲインスケール	ノブ（"Scopion"ウィンドウの下部）を使って波形を垂直方向に拡大縮小します。

- ディスプレイの下の"Scopion"ラベルプレートをクリックすると、パラメーターの機能を説明するヘルプスクリーンが表示されます（英文）。

Autopan

サウンドを左と右チャンネルの間で自動的に移動させます。

パラメーターウィンドウを開くには、エフェクトのウィンドウの "EDIT" ボタンを押します。

- このエフェクトは、チャンネルのプリフェーダーセンドをアクティブにして使用されます。ほとんどの場合、チャンネル出力をすべて切り、元の信号ではなく、エフェクトの出力だけが聴こえるようにすると効果的です。

Autopanのパラメーター

パラメーター	説 明
Lfo Freq	パン効果の速度を設定します。
Width	エフェクトの深さを設定します。つまりサウンドが左右のスピーカーにどれだけ移動するかを決めます。
Waveform	エフェクトを作り出す LFO（低周波発振器）の波形を設定します。サイン波や三角波は、滑らかなスイープ移動となりますが、異なる性質を持ちます。ノコギリ波形は、「ランプ（一方からもう一方のスピーカーにスイープ移動とジャンプ移動を繰り返し）」を作成します。パルス波形は、スピーカー間で信号を左右にジャンプさせます。
Out Lev	エフェクトのステレオ出力レベルを設定します。

Espacial

- リバーブ（残響）エフェクトで、「雰囲気」や「部屋の質」をサウンドに付け加えます。パラメーターがより複雑なので、まずは最も希望する結果に近いプログラムを選択することから始め、それから希望に応じて設定を修正していくことをお勧めします。モノラル入力で、センドエフェクトとして使用します。

パラメーターウィンドウを開くには、エフェクトのウィンドウの"EDIT" ボタンを押します。

Espacialのパラメーター

パラメーター	説 明
Size	シミュレートする部屋のサイズを設定します。
Width	シミュレートする部屋のサイズと形が生み出す印象を設定します。また、リバーブの「密度（density）」と「明快度（clearness）」にも影響します。
Time	残響時間を設定します。
ER Start	初期反響（Early Reflection）の開始時間を設定します。初期反響とは、シミュレートされた部屋の壁から戻ってくる最初の「エコー」のことです。
ER Width	初期反響の「密度」と「明快度」を設定します。
ER Gain	実際のリバーブへの入力における初期反響 / 直接音のバランスを設定します。このパラメーターを完全に上げると、初期反響はまったく聴こえなくなります。
ER Decay	初期反響の減衰を設定します。
ER Outp	エフェクト出力における初期反響のレベルを設定します。
Out Levl	エフェクトのステレオ出力レベルを設定します。

Electro Fuzz



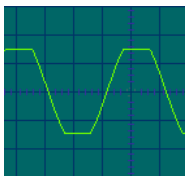
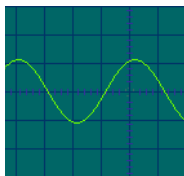
このエフェクトは、昔のトランジスター ディストーション ストンプボックスのシミュレーションです。モノラル入力で、センドエフェクトとして使用します。パラメーターウィンドウを開くには、エフェクトのウィンドウの "EDIT" ボタンを押します。Electro Fuzz は、カスタムコントロールパネルを使用するので、グラフィカルなパラメーターウィンドウが表示されます。

Electro Fuzzのパラメーター

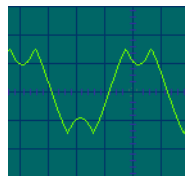
パラメーター	説明
Boost	ディストーションの量を設定します。音量を変更せずにディストーションを上げたい場合には、ボリュームノブも一緒に調節してください。
Clipback	このパラメーターを上げると、クリッピングレベルより上の信号を「反転」させ、ハードウェアによるクリッピングを防ぎます。その結果、2 番目のハーモニクスが追加され、ディストーションの性質が変わります（下記参照）。
Volume	Electro Fuzz の出力信号のボリュームを設定します。

サイン波に "Boost" パラメーターを上げたディストーションをかけると ...

... 下図のようにクリッピングされます。



"Clipback" を上げると...



... クリッピングされた信号のピークを反転させ、ハーモニクスを加えます。

Stereoecho

左右のチャンネルで異なる設定が可能なディレイです。1 台のモノラルディレイとしても使用することができ、その場合には最大のディレイタイムは倍になります。
パラメーターウィンドウを開くには、エフェクトのウィンドウの "EDIT" ボタンを押します。

- Stereoechoに入力できるのは、モノラルのみです。また、Stereoechoは、センドエフェクトとして動作します。

Stereoechoのパラメーター

パラメーター	説明
Delay1	左チャンネルのディレイタイムを設定します。最大のディレイタイムは、モノラル設定にしていない場合は約 1500ms、モノラルの場合には約 3000ms です（1000ms = 1 秒）。
FeedBck1	左チャンネルのディレイのフィードバック値を設定します。数値が高くなるほど残響が多くなります。
Link 1-2	このスイッチをオンにすると、エフェクトをモノラルディレイに変更します。"Link" がオンになっているときは、"Delay1", "FeedBck1" などの左チャンネルのパラメーターのみ有効となります。
Delay 2	右チャンネルのディレイタイムを設定します。
FeedBck2	右チャンネルのディレイのフィードバック値を設定します。
Del2 Bal	右チャンネルの入力へ送る左チャンネルの出力の値を設定します。0.0（ダイヤル左いっぱい）に設定した場合、左チャンネルの出力から右チャンネルへの送りはありません。1.0（ダイヤル右いっぱい）に設定してある場合は、右チャンネルは通常の出力と左チャンネルのすべての出力を受け取ります。
Volume L	左チャンネルのディレイの出力レベルを設定します。
Volume R	右チャンネルのディレイの出力レベルを設定します。

Stereowizard

ステレオ空間での音の広がりを高めるエフェクトです。ステレオ入力を受けてそのサウンドを拡大します。ステレオ素材（モノラルのチャンネルをステレオになるように左右に振り分けたものではなく）に対して最も有効に作用します。しかし、ステレオのアンビエンスやリバーブをモノラルのチャンネルにかけて、それから Stereowizard を使ってステレオのリバーブの広がりを増幅させることもできます。

パラメーターウィンドウを開くには、エフェクトのウィンドウの "EDIT" ボタンを押します。

Stereowizardのパラメーター

パラメーター	説明
Amount	数値が高くなるほどステレオ感も大きくなります。通常では 0.00 から 0.20 の間で設定してください。これ以上の値は特殊な効果のために使用することができます。
Reverse	左右のチャンネルを逆にします。

Wunderverb3

Wunderverb3 は、少ないメモリ消費量でなめらかで深みのあるリバーブを作成します。モノラル入力で、センドエフェクトとして使用します。このエフェクトを選択すると表示されるエフェクトウィンドウの右下のポップアップメニューから 10 種類のプリセットを選択することができます。

Wunderverb3のプリセット内容

Hall	中規模なホールのリバーブ
Large Hall	大規模なホールのリバーブ
Large Room	広い部屋のリバーブ
Medium Room	中位のサイズの部屋のリバーブ
Small Room	狭い部屋のリバーブ
Plate	プレートリバーブを若干金属的な響きにしたエフェクト
Gated	スペシャルエフェクト リバーブが突然カットオフされます。
Effect 1	スペシャルバウンスエフェクト
Echoes	エコー（ディレイ）エフェクト
Effect 2	スペシャルレゾナントエフェクト 金属音の響きを作成するのに最適です。

選択したリバーブの微調整を行うには、エフェクトのウィンドウの "EDIT" ボタンを押して、パラメーターウィンドウを開いてください。Wunderverb 3 は、カスタムコントロールパネルを使用するので、グラフィカルなパラメーターウィンドウが表示されます。



Wunderverb3のパラメーター

パラメーター	説明
Size	シミュレートする部屋のサイズです。このパラメーターを変更すると、リバーブの密度（density）と性質（character）に影響します。個々の「バウンス」が聴こえるタイプのリバーブ（Effect 1、Echoesなど）を選択している場合、サイズを拡大すると、ディレイエフェクトのタイムノブと同様に、それぞれの「バウンス」の間の残響時間を増加させます。
Decay	リバーブの減衰時間です。数値が高い程、リバーブの持続時間が長くなります。
Damp	このパラメーターの数値を上げるとリバーブサウンドの高周波数帯を早く減退させ、よりソフトで深みのあるリバーブを得ることができます。